H1-H2_AC-360_03- 08.2.2 3:35 PM ページ1

FROM SOFTWARE

株式会社フロム・ソフトウェア
〒151-0073 東京都渋谷区笹塚2-26-2 笹塚ノース小田急ビル

ユーザーサポート

TEL 03-3320-6031（平日 月〜金 13:00〜17:00）
※ゲームの攻略方法にはお答えしておりません。
また、それ以外のご質問でも、お答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。（通話料はお客様のご負担となります。）

オフィシャルホームページ http://www.fromsoftware.co.jp/

ARMORED CORE fA
for Answer

CERO A 全年齢対象

FROM SOFTWARE

■安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ●テレビから離れて座る
- ●画面の小さいテレビを使う
- ●明るい部屋でゲームをする
- ●疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360™ 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマテレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク(表面)及びアイコン(裏面)を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

■ このゲームをセーブするためには、最低152KB の空き容量が必要です。

Xbox LIVE® について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。

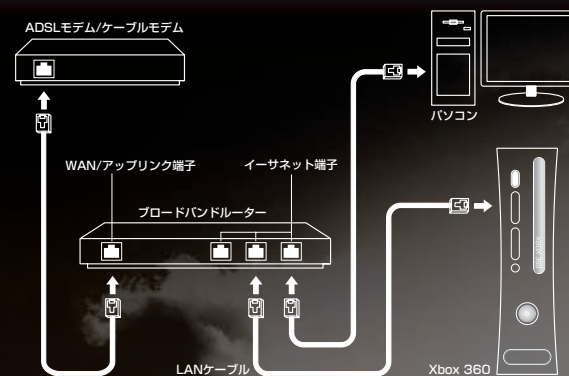
Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマー カードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

* 各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用および制限について CERO 年齢区分などに基づき簡単に設定することができます。
詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

戦争と、乱開発と、乱獲により、
大気と土壌の汚染が深刻化した世界。
危機的状況に陥った生活圏から脱すべく、
企業は巨大な空中プラットホーム「クレイドル」を開発し、
人類の過半数は高度 7000m 以上に位置するクレイドルで生きることとなった。

一方で、国家解体戦争において企業支配体制を確立した原動力と言える
人型兵器アーマード・コア「ネクスト」と、その搭乗者「リンクス」…。
その圧倒的な力の個体依存性に危機感を抱いた企業により、
企業機構「カラード」管下の傭兵として地上に残されることとなった。

今や、企業軍の主力は巨大兵器アームズフォートであり、
かつて戦場を支配したネクストたちは、
薄汚れた地上で延々と続けられる経済戦争の尖兵と成り果てていた。

CONTENTS

ゲームの目的
『ARMORED CORE』とは数百種類に及ぶパーツを自由に組み合わせ、自分だけのメカで戦場を生き残るメカアクションゲームです。『ARMORED CORE for Answer』ではプレイヤーは最新鋭AC「ネクスト」を駆るパイロット「リンクス」となり、世界を支配する「企業」や超巨大兵器「アームズフォート」との激しい戦いを繰り広げていきます。

このたびはXbox 360™専用ソフト『ARMORED CORE for Answer』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方法、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みになった上で、正しい使用法でお楽しみください。また、DVD-ROMはキズやホコリに弱いので大切に使用してください。

※取扱説明書中に使用しているゲーム画面は開発中のものです。実際の画面とは多少異なる場合があります。
また、操作説明はREGULAR-Aのものとなります。

タイトル画面

ゲームを起動するとタイトル画面が表示され、Xbox 360 コントローラーのSTARTボタンを押すと、タイトルメニューが表示されます。

NEW GAME	ゲームを初めからプレイします。
LOAD GAME	セーブされたデータを読み込み、前回の続きをプレイします。
MULTIPLAY	ほかのプレイヤーとの対戦または共同プレイができます。(P.38)
IMPORT CONVERT DATA	前作の機体図面データとペイントデータを、本作に引き継ぎします。(P.36)
DELETE CONVERT DATA	ARMORED CORE 4(前作)からコンバートしたデータを削除します。(P.35)

NEW GAME ニューゲーム

【NEW GAME】を選択すると、以下のように進行します。

環境設定
ゲームをプレイする環境を設定します。項目に関しては、P.35もご覧ください。

▶ **チュートリアル**
機体の基本操作を練習できます。途中で中断して、次へ進むこともできます。

▶ **搭乗者名入力**
プレイヤーの名前を入力します。

▶ **搭乗機体選択**
メインクライアントを決定し、搭乗する機体を選択します。(→企業についてはP.42-43)

▶ **ゲームスタート**
ゲーム本編が始まります。以降の流れは、P.9をご覧ください。

TUTORIAL

機体の基本操作を練習することができます。画面に表示される課題を順にクリアしていくことになります。プレイ中にSTARTボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。終了するときは、ポーズメニューから【QUIT TUTORIAL】を選んでください。

LOAD GAME ロードゲーム

セーブデータがある場合は、そのデータを読み込んで続きをプレイすることができます。

操作方法

ゲーム画面（SIMPLE操作）

初めて『ARMORED CORE』をプレイする方に推奨するキーアサインです。

ボタン	操作	ボタン	操作
Aボタン	右武器の使用	Bボタン	右武器の切り替え
Xボタン	左武器の使用	Yボタン	左武器の切り替え
LBボタン	オーバードブーストの使用／停止	RBボタン	肩武器の使用
左トリガー	ブーストジャンプ		
右トリガー	クイックブーストの使用		
左スティック	上(少し倒す)：前進／上(大きく倒す)：前進ブースト 下(少し倒す)：後退／下(大きく倒す)：後退ブースト 左：左旋回／右：右旋回		
右スティック	上：上視点移動／下：下視点移動		
STARTボタン	ポーズ		
右スティックボタン	視点を真正面に合わせる		
Bボタン長押し	選択中の右武器のマガジンを再装填		
Yボタン長押し	選択中の左武器のマガジンを再装填		
Bボタン＋Yボタン＋LBボタン	アサルトアーマー		

ゲーム画面（REGULAR-A操作）

ボタン	操作	ボタン	操作
Aボタン	右武器の使用	Bボタン	肩武器の使用
Xボタン	左武器の使用	Yボタン	オーバードブーストの使用／停止
LBボタン	左武器の切り替え	RBボタン	右武器の切り替え
左トリガー	ブーストの使用	右トリガー	クイックブーストの使用
左スティック	上：前進／下：後退／左：左平行移動／右：右平行移動		
右スティック	上：上視点移動／下：下視点移動／左：左旋回／右：右旋回		
STARTボタン	ポーズ		
右スティックボタン	視点を真正面に合わせる		
Aボタン＋LBボタン＋RBボタン	選択中の右武器をパージ		
Xボタン＋LBボタン＋RBボタン	選択中の左武器をパージ		
Bボタン＋LBボタン＋RBボタン	肩武器をパージ		
RBボタン長押し	選択中の右武器のマガジンを再装填		
LBボタン長押し	選択中の左武器のマガジンを再装填		
左スティックボタン長押し	ロックオンモードの切り替え		
LBボタン＋RBボタン＋Yボタン	アサルトアーマー		
左スティック左(右)＋右トリガー	クイックブースト左(右)旋回		

ゲーム画面（REGULAR-B操作）

ボタン	操作	ボタン	操作
Aボタン	右武器の切り替え	Xボタン	左武器の切り替え
LBボタン	左武器の使用	RBボタン	右武器の使用
Aボタン長押し	選択中の右武器のマガジンを再装填		
Xボタン長押し	選択中の左武器のマガジンを再装填		

※その他基本的な操作はREGULAR-Aと同じです。
ボタンの同時押しや長押しなど特別な操作は、REGULAR-Bに対応したボタンでの操作となります。詳細は「ACSIS」内「OPTION」の「KEY ASSIGN (P.31)」画面で確認可能です。

メニュー画面

ボタン	操作	ボタン	操作
左スティック	項目の選択	方向パッド	項目の選択
Aボタン	項目の決定	Bボタン	キャンセル／戻る
STARTボタン	キーガイド表示	BACKボタン	HELP詳細表示

基本アクション

基本移動

※キーアサインが【REGULAR−A】のときの操作です。

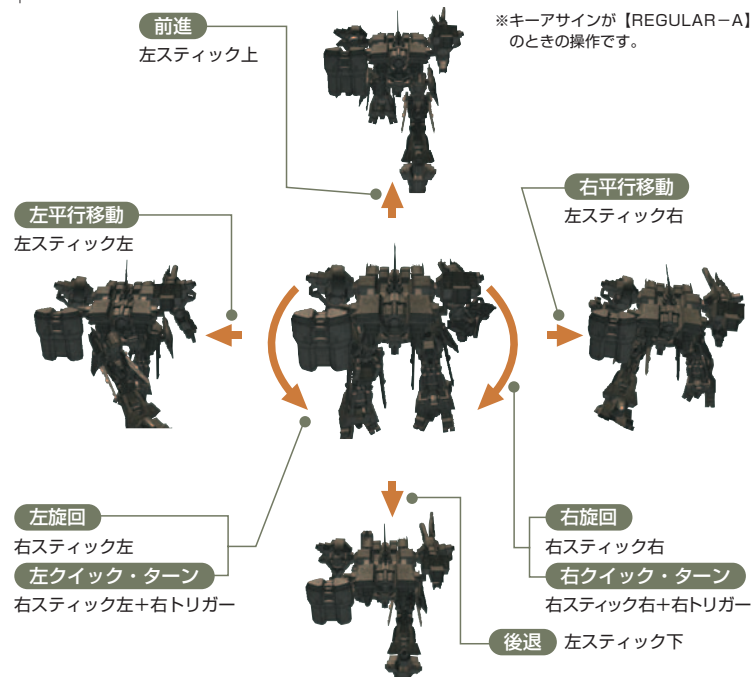
前進
左スティック上

左平行移動
左スティック左

右平行移動
左スティック右

左旋回
右スティック左
左クイック・ターン
右スティック左+右トリガー

右旋回
右スティック右
右クイック・ターン
右スティック右+右トリガー

後退 左スティック下

視点移動

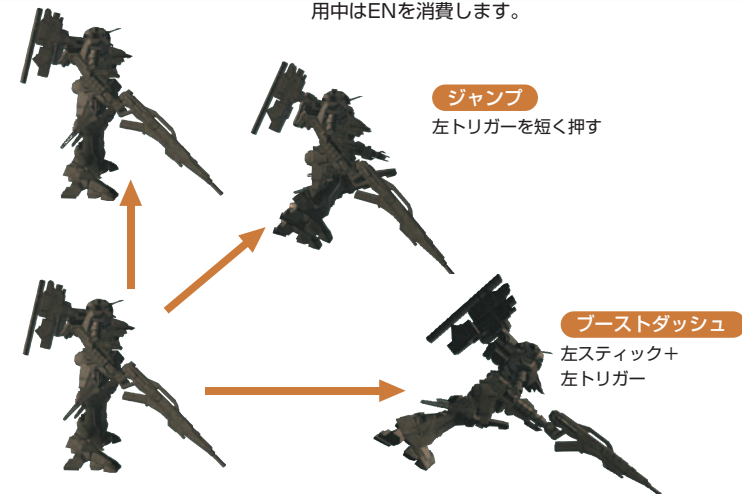
右スティック上	上を見る
右スティック下	下を見る
右スティックボタンを押す	視点を真正面に合わせる

ブースト移動

ブースト移動には、ブーストジャンプ、ジャンプ、ブーストダッシュの3種類があります。ブースト使用中はENを消費します。

ブーストジャンプ
左トリガーを押しているあいだ

ジャンプ
左トリガーを短く押す

ブーストダッシュ
左スティック+
左トリガー

オーバードブースト

Yボタンを押すと、ブーストダッシュよりも速く移動するオーバードブーストが使用できます。オーバードブースト使用中は、ENとPA（P.14）を消費します。

※オーバードブースト中は、左スティックで進行方向を変えることができます。

クイックブースト

右トリガーを押すと、瞬間的にダッシュするクイックブーストが使用できます。クイックブースト使用時はENを消費します。

※左スティックを倒した方向へクイックブースト移動することも可能です。

武器の使用方法

射撃武器

Aボタンで右武器を、Xボタンで左武器を使用します。腕と背中に武器を装備しているときは、LBボタンで左腕・左背中の武器を、RBボタンで右腕・右背中の武器を、それぞれ切り替えることができます。

ブレード

腕に装備していると使用できる、近接用武器です。相手をロックオンしているときは、ある程度敵を追いかけつつ攻撃します。

パージ

Aボタン+LBボタン+RBボタンで選択中の右武器を、Xボタン+LBボタン+RBボタンで選択中の左武器をパージ（武装解除）すると、その分機体が軽くなります。

アサルトアーマー

特定のオーバードブーストのパーツを装備時にYボタン+LBボタン+RBボタンを同時押しすると、PAゲージ（P.14）をすべて消費してアサルトアーマーを使用できます。自機の周囲360°方向にいる敵にダメージを与え、ほぼ全ての攻撃を消失させることが可能です。使用後のPAゲージの回復は、通常より遅くなります。また、装備しているオーバードブースタの種類によって範囲や攻撃力が異なります。

ゲームの流れ

本作では、以下のような流れでゲームが進行します。

メニュー画面

メニュー画面に、その時点で受けられるミッションが表示されます。（P.10）

ブリーフィング

メニュー画面で選択したミッションの内容と作戦目標を確認できます。（P.11）

出撃確認

選択したミッションを受けるかどうかを決めます。受けなかった場合は、メニュー画面へ戻ります。

僚機の選択

僚機が選択できる場合、ここでパートナーとなる僚機を選択できます。

ミッションスタート

ミッション成功

目標を達成するとミッション成功となり、功績に応じた報酬を受け取ることができます。（P.11）

ミッション失敗

以下のいずれかを満たすとミッション失敗となり、メニュー画面へ戻ります。

- 自機のAPが0になる。
- 作戦エリアを離脱する。
- 作戦目標の達成が不可能になる。（護衛対象が撃破される、など）
- ポーズメニューから、「ミッションを放棄」を選択する。

メニュー画面

この画面から、【ミッション】や【オーダー・マッチ】、【ACSIS】といった、さまざまな項目へ進むことができます。

1 ミッション

引き受けることが可能なミッションが表示されます。(P.11)

2 オーダー・マッチ

対戦可能な相手が表示されます。(P.13)

3 ACSIS アクシス

機体を組み替えることなどができます。(P.16)

4 SYSTEM システム

ゲームのプレイ環境などを設定します。(P.34)

5 SINGLE/PARTNERSHIP シングル/パートナーシップ

共同ミッション(P.12)、シングルプレイの切り替えを行います。

6 FREE PLAY フリープレイ

クリアしたことのあるミッションやオーダー・マッチの対戦相手との再プレイが可能です。(P.32)

7 機体情報

プレイヤーの簡易情報が表示されます。

テクニック1　着地時のブースト

高度からの落下の際、着地時に大きな衝撃が発生し、機体が硬直状態に陥ってしまう。ブーストをしながら着地をすることにより、着地時の衝撃を消し、硬直状態を回避することができる。

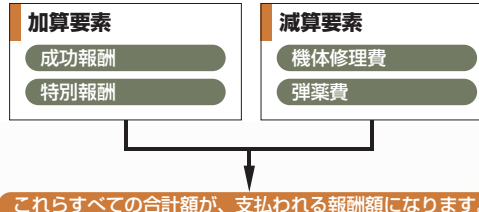
ミッション

ミッションは、それぞれに用意された作戦目標を達成することで、ミッションクリアとなります。さまざまなミッションをこなしていくことで、新たなミッションが登場し、物語が進んでいきます。

ブリーフィング

メニュー画面で受けたいミッションを選択すると、ブリーフィング画面が表示されます。ここで、受けようとしているミッションの詳しい情報を確認することができます。

収支計算

ミッションをクリアすると、報酬が得られます。そのミッションでの功績に応じて、受け取る報酬額は変動します。

ミッション終了後は、成功時は【OK】【RETRY】【GIVE　UP】が、失敗時は【RETRY】【GIVE UP】の項目が表示されます。【OK】は収支結果を反映してミッション終了、【GIVE UP】は収支結果を破棄してミッション終了（ミッションを受ける前の状態に戻る）、【RETRY】はプレイしたミッションを最初からやり直す、となります。

テクニック2　武器とロックオン距離の相性

ロックオンが可能な距離はFCSに依存している。いくら長距離射程の武器を装備していても、FCSのロックオン可能距離が短いと、攻撃は当たりにくくなる。同様に複数の対象をロックできるもの等、FCSによってその性能はことなるので、メインの武器との相性を考えつつ、アセンブリしよう。

ヘルプ機能

難易度が高くてミッションがクリアできない場合のヘルプ機能として【共同ミッション】があります。【共同ミッション】では、オンライン上の他のプレイヤーの協力を得て、二人でミッションを攻略することが可能です。

① ミッションを選ぶ

左スティック（または方向パッド）で【PARTNERSHIP】の項目を選んでAボタンで決定し、共同ミッションでプレイしたいミッションを選びます。

オンラインへ接続されます。

② ルーム作成

ルームの条件を設定して、協力してもらえるプレイヤーの参加を待ちます。条件に一致したプレイヤーが見つかり次第、ミッションをプレイできます。

ミッションスタート

ミッション終了後、成功時は【OK】【RETRY】【GIVE UP】が表示されます。この際、【OK】を選択するか、一定時間操作をしない場合はSINGLEモードに戻ります。

※【共同ミッション】をプレイするにはXbox LIVE接続環境及び、Xbox LIVE ゴールド メンバーシップが必要です。また、環境については「Xbox LIVE を利用するために」（P.1）を参照ください。
※ミッションの中には、【共同ミッション】ができないものもあります。また、【共同ミッション】では他のプレイヤーが参加するため、僚機の選択はありません。
※ルーム作成時、協力者が現れない場合はキャンセルを行わない限り、待機状態のままとなります。

オーダー・マッチ

オーダー・マッチでは、企業に所属しているネクストと1VS1の対戦を行いランキングを競います。初めはランクの低い相手ばかりですが、勝利することで徐々にランクの高い相手が現れるようになります。

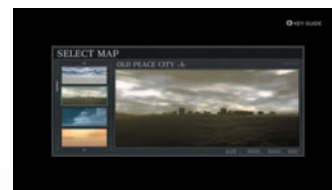
メニュー画面

対戦可能なACランカーが表示されています。左スティック（または方向パッド）で、対戦したい相手を選んで、Aボタンを押してください。

ブリーフィング

対戦相手の詳細情報を確認することができます。

マップ選択

マップには、さまざまな地形があります。ここで、どのマップで戦うのかを選択します。

対戦スタート

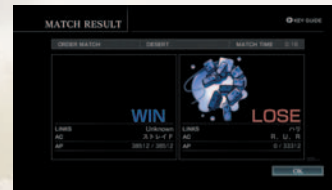
対戦を開始します。対戦では相手のAPを0にするか、戦闘領域の外に出すことができれば勝利となります。

敗北条件
- 自機のAPが0になる。
- 作戦エリアから離脱する。

対戦結果

勝利すると報酬を貰うことができます。

ゲーム画面の見方

1 2 3 4 5 6 7

1 AP

機体の活動限界値です。0になると戦闘不能になり、ミッションの失敗や戦闘の敗北となります。また、ダメージを受けたときは、その数値がAPの下部に表示されます。

2 エネルギー(EN)ゲージ

エネルギー（EN）の蓄積量です。
各種ブーストやEN兵器を使用すると減少します。ENが足りない場合は、これらを使用することができません。減少したENは、時間の経過とともに回復します。

3 プライマルアーマー(PA)ゲージ

敵から受けるダメージを軽減させるプライマルアーマー(PA)を展開するKP(コジマ粒子)の残量です。攻撃を受けたり、オーバードブーストを使用したりすると減少します。一定以上ゲージが減少すると、PAが消滅します。減少したゲージは、時間が経過することで自動的に回復します。

4 武器情報

装備している武器の残弾数です。残弾数が0になると、その武器は使用できなくなります。

- LA 左腕の武器の残弾数
- LB 左背中の武器の残弾数
- RA 右腕の武器の残弾数
- RB 右背中の武器の残弾数
- SH 肩武器の残り使用回数

5 ロックカーソルと狙撃点

ロックカーソルと狙撃点が重なると、表示が赤くなります。この状態のときに攻撃することが可能です。

自機の武器のリロードゲージです。左側のゲージが左肩・左腕の武器、右側が右肩・右腕の武器のリロードゲージです。リロードゲージが満タンになると、発射可能となります。

武器の狙撃点（銃口の向き）。

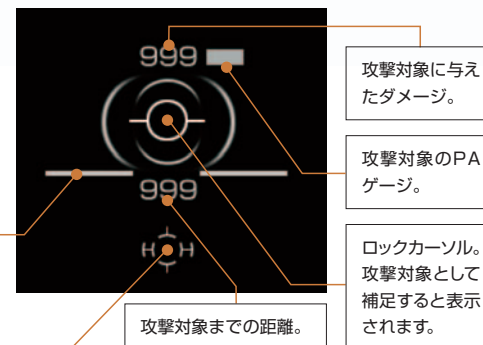
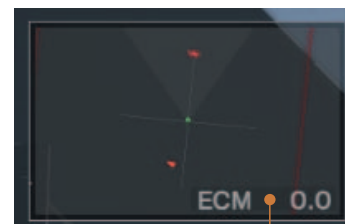
攻撃対象に与えたダメージ。

攻撃対象のPAゲージ。

ロックカーソル。攻撃対象として補足すると表示されます。

攻撃対象までの距離。

6 レーダー

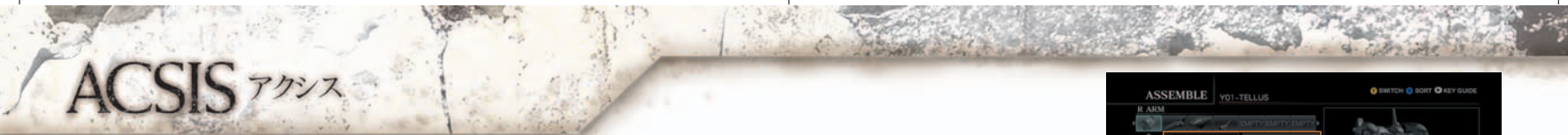
ECM 0.0

ECM濃度を表します。数値が大きいほど、レーダー機能に障害を受けやすくなります。

(赤線)	作戦エリアです。作戦エリアから離脱すると、ミッション失敗や戦闘の敗北となります。
▲ (赤)	撃破目標となる敵。
△	撃破対象以外の敵。
▲ (緑)	味方機。
■ (赤)	破壊目標のオブジェクト。
■ (緑)	防衛対象。

7 高度計

現在、機体がどの高度に位置しているのかが表示されます。

このマークが、機体の現在地を示します。

ACSIS アクシス

ACSIS（AC Setup Integration System）では、機体の組み替えやペイント、パーツ売買や機体図面の管理などが行えます。

機体名

エンブレム
現在使用しているエンブレムです(P.26)。

- ASSEMBLE 機体の組み替えを行います(P.16)。
- TUNE FRSメモリを使用して機体を強化します(P.22)。
- STABILIZER 機体のバランスを調整します(P.24)。
- PAINT 機体や武器などの色を変更します(P.25)。
- SHOP パーツを売買できます(P.28)。
- DESIGN 機体図面の保存や読み込みなどが行えます(P.28)。
- AC TEST 機体の性能テストが行えます(P.29)。
- OPTION ゲームの設定などを変更できます(P.30)。

ASSEMBLE アセンブル

機体の組み替えや武器の変更を行うことができます。この画面で、左スティックボタンを押し込むとTUNE画面(P.22)へ進み、Bボタンを押すとACSIS画面へ戻ります。

① 変更したいカテゴリを選択
変更したいカテゴリーを左スティック（または方向パッド）の左右で選択します。

② 変更するパーツを選択
左スティック（または方向パッド）の上下で、パーツ一覧から変更したいパーツを選択します。Aボタンを押すと、パーツ変更が決定されます。Xボタンを押すとソート項目が表示され、項目内容にそった並べ替えができます。

選択されているパーツの情報が表示されます。パラメータ表示欄では、装備中のパーツと、選択中のパーツとの比較が表示されます。

機体の積載量や総消費ENが、推奨値を超えた場合はバーがオレンジ色になり、「重量注意」「出力注意」を意味します（出撃は可能）。限界値を超えた場合はバーが赤色になり、「重量過多」「出力不足」を意味します（出撃不可）。

リポジット

パーツ選択中に左トリガーを押すと、そのパーツにリポジットマークを付けたりはずしたりできます。また、右トリガーを押すと、パーツ一覧でリポジットマークが付いたパーツの表示・非表示ができます。

装備中のパーツ

リポジットされたパーツ

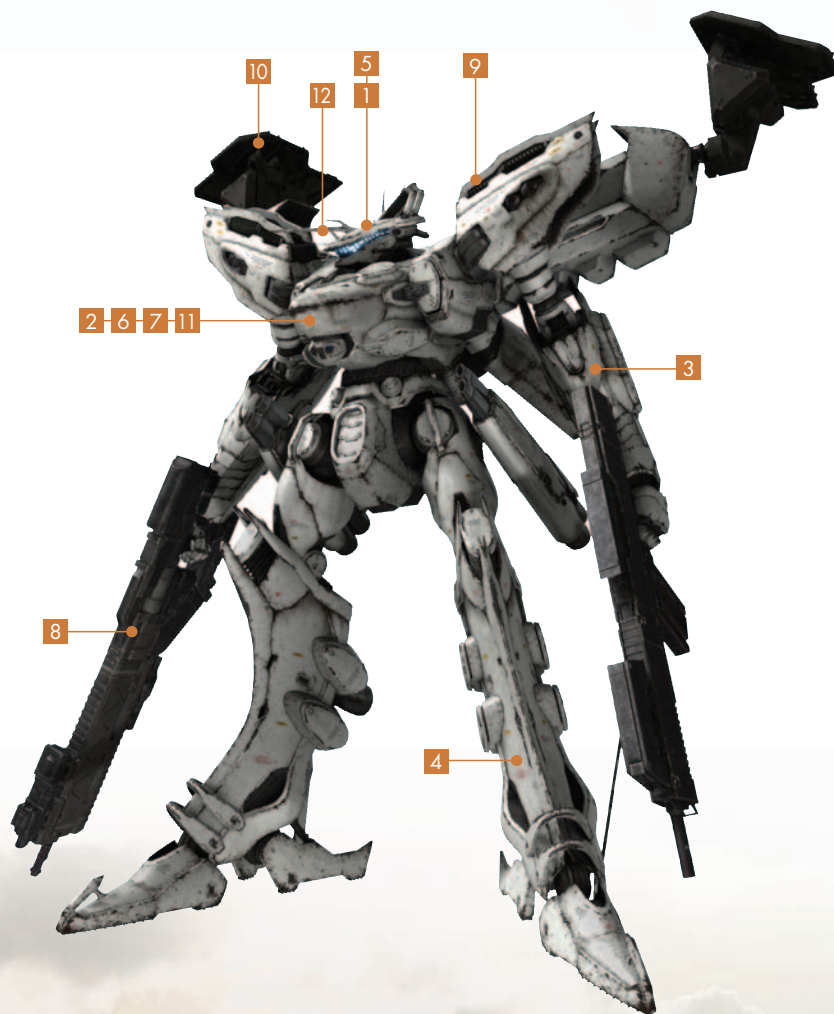
詳細

Yボタンを押すと【機体スペック】と【武器の適正距離】が表示されます。さらにYボタンを押すと、機体の詳細な情報を見ることができます。

機体スペックの評価
攻撃・機動・防御・耐久の4項目の評価がグラフと数値で表示されています。

- 攻撃 武器の攻撃力、総弾数などが評価の対象。
- 機動 脚部の運動性能、各種ブースト性能などが評価の対象。
- 防御 各パーツの防御力、PAの能力などが評価の対象。
- 耐久 APが評価の対象。

武器の適正距離
装備武器ごとの、敵との適正な距離が表示されます。

ACの構造

パーツ	説明
1 HEAD 頭部	機体の統合制御を行う、コンピュータを搭載しているパーツです。
2 CORE コア	機体の中枢となるパーツです。全パーツの中で、APや防御力にもっとも大きく影響を与えます。
3 ARMS 腕部	腕用武器を操作するパーツです。装備する武器との相性に、大きく関わります。
4 LEGS 脚部	機体を支えるパーツで、このパーツによって限界積載量が決まります。脚部には、二脚、逆関節、四脚、タンクの4つカテゴリがあります。
5 FCS 火器管制装置	武器の制御機能や索敵性能に関するパーツです。ロックオンできる距離やロックオンするまでの時間に、大きく影響します。
6 GENERATOR ジェネレータ	ブースト行動やエネルギー武器の使用に必要なENと、プライマルアーマーの展開に必要なKPを供給する、機体の動力源といえるパーツです。
7 BOOSTER ブースタ	移動速度に影響するパーツです。ブースタには、メイン、サイド、バック、オーバードの4種類があります。
8 L ARM / R ARM 腕部武器	腕部に持たせることが可能な武器です。ライフルやマシンガン、ブレードなど、さまざまな武器があります。
9 L BACK / R BACK 背中武器	コアの背面に装備する武器です。ミサイルやキャノンといった、大型の武器があります。武器以外にもレーダーやPAを強化するパーツなどがあります。
10 SHOULDER 肩部武器	肩に装備する武器です。敵レーダーを妨害するものや回復装置など、補助的なものが数多くあります。
11 L HANGAR / R HANGAR 格納武器	機体の内部に格納される、予備の腕部武器です。基本的には小型の武器が格納可能ですが、脚部がタンクの場合のみ、すべての腕部武器を格納できます。
12 STABILIZER スタビライザー	機体のバランスを調整するパーツです。フロント（機体前面）とリア（機体背面）それぞれの左右に取り付けられます。

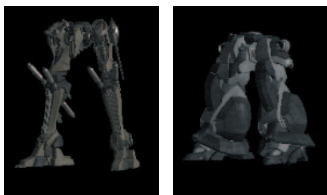
脚カテゴリと武器の特性

4種類の脚カテゴリの特性と、代表的な武器の特性を紹介します。

二脚

脚カテゴリの中で、もっともスタンダードなパーツです。二脚にはさらに軽量・中量・重量の3種類があります。それぞれ機動力重視、積載量重視などの特徴があり、汎用性に優れています。

四脚

四本の脚で機体を支えるため、二脚や逆関節よりも安定性が高いパーツといえます。積載量もやや多めです。

逆関節

比較的軽量型が多く、機動力やジャンプ性能に優れているパーツです。ただし、積載量は少なめです。

タンク

脚カテゴリの中で、もっともAP・防御・積載量が高いパーツです。重装備のAC向きですが、機動力やジャンプ性能はほかの脚パーツより低くなっています。

テクニック3　ミサイルの回避方法

ミサイルは追尾機能があるため、簡単には避けられない。ミサイルを回避するためには、まず一方向に動きミサイルを引きつける。ミサイルが近づいたらクイックブーストを使用し、方向を反転することで回避することができる。

兵器のタイプ

実弾兵器

連射製の高いものや、1発の火力が高いものなど、幅広い種類の兵器があります。

EN兵器

エネルギーを消費して攻撃する武器です。ENが足りない場合は、ENが回復するまで使用できません。

各武器の特性

ミサイル

ロックオンした状態だと、敵を追尾するミサイルが発射可能です。追尾性能に優れているため、ほかの武器よりも命中させやすくなっています。

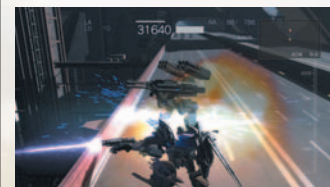
キャノン

高威力の実弾、またはエネルギー弾を発射します。連射性や命中精度は低いですが、高い攻撃力と長い射程を持っています。二脚、逆関節の脚のときは、使用時に構えます。

ロケット

威力の高いロケット弾を発射します。ロックオンできないため、手動で敵を狙う必要があります。

ブレード

近接用武器のため射程距離は短いですが、威力が高い武器です。一部を除いて、使用回数に制限はありません。ENが足りない場合は、ENが回復するまで使用できません。

TUNE チューン

ミッションなどで入手できるFRSメモリを割り当てることで、パーツの性能を向上させることができます。この画面で、左スティックボタンを押すとSTABILIZER画面（P.24）へ進み、Bボタンを押すとACSIS画面（P.16）へ戻ります。

① カテゴリを選択

チューンしたいカテゴリを、左スティック（または方向パッド）の左右で選択します。

② チューンする項目を選択

左スティック（または方向パッド）の上下で、チューンしたい項目を選択します。Aボタンを押すと、チューンができるようになります。

③ チューンする

左スティック（または方向パッド）の左右で、FRSメモリを割り当てます。左トリガー、右トリガーを押すと、メモリが10単位で増減します。現在の性能と比べて、性能が上がる場合は数値が青色で、下がる場合は数値が赤色で表示されます。

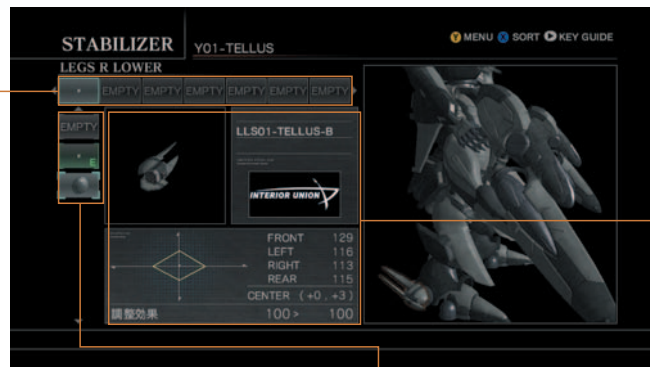
オートと全解除

Yボタンを押すと【AUTO】、【ALL RELEASE】が選べます。【AUTO】を選ぶと、すべてのFRSメモリを使用して、自動的にチューンが行われます。【ALL RELEASE】を選ぶと、チューン設定が割り振られる前の初期状態に戻ります。

チューン項目

カテゴリ	項目	説明
CAPACITY	積載量	脚部の積載量に影響します。
	EN出力	供給されるエネルギー量に影響します。
	EN容量	機体に溜めておけるエネルギーの最大値に影響します。
	KP出力	供給されるKPの量に影響します。
ATTACK	運動性能	狙撃点の移動速度に影響します。
	射撃安定	腕部武器を使用した際の反動の大きさに影響します。
	照準精度	射撃の命中精度に影響します。
	EN武器適正	EN武器のダメージ量に影響します。
CAPTURE	ロック速度	ロックオンできるまでの時間に影響します。
	ミサイルロック速度	ミサイルがロックオンできるまでの時間に影響します。
	レーダー更新間隔	レーダーの索敵性能に影響します。
	対ECM性能	ECMの障害の受けやすさに影響します。
PRIMAL ARMOR	整波性能①	頭部のPAの防御力、PAゲージの総量に影響します。
	整波性能②	コアのPAの防御力、PAゲージの総量に影響します。
	整波性能③	腕部のPAの防御力、PAゲージの総量に影響します。
	整波性能④	脚部のPAの防御力、PAゲージの総量に影響します。
BOOSTER	水平推力①	メインブースタのブーストダッシュ（前進、左右）に影響します。
	垂直推力	メインブースタのブーストジャンプ時の推力に影響します。
	水平推力②	バックブースタのブーストダッシュ（後退）の推力に影響します。
	水平推力③	サイドブースタのブーストダッシュ（左右）の推力に影響します。
SPECIAL BOOSTER	クイック推力①	メインブースタのクイックブースト（前進）の推力に影響します。
	クイック推力②	バックブースタのクイックブースト（後退）の推力に影響します。
	クイック推力③	サイドブースタのクイックブースト（左右）の推力に影響します。
	OB推力	オーバードブースト時の推力に影響します。
CONTROL	安定性能①	被弾時、射撃時、着地時の機体安定度に影響します。
	安定性能②	着地時の機体安定に影響します。
	安定性能③	被弾時の機体安定に影響します。
	旋回性能	旋回する速度に影響します。

STABILIZER スタビライザー

スタビライザーを装備することで、機体のバランスを向上させることができます。また、細かいバランス調整が可能なため、自分にあったクセをつけることも可能です。

① カテゴリを選択

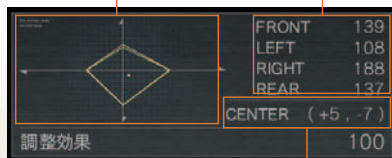
変更したいカテゴリを左スティック（または方向パッド）の左右で選択します。

② パーツを選択

左スティック（または方向パッド）の上下で、取り付けたいスタビライザーを選択します。Aボタンを押すと、スタビライザーをセットします。

スタビライザーのパーツを選ぶとき、選択されたパーツの情報が表示されます。ここで、変更前と変更後を見比べることができます。

縦軸は前後、横軸は左右のバランスを表します。グラフの中心位置に白い○が表示されます。白い○が縦と横のラインの交差位置に近いほど、バランスがとれていることを意味します。

前後左右への機体の傾きを数値化したものです。FRONTとREARの数字が近いほど前後のバランスが、LEFTとRIGHTの数値が近いほど左右のバランスがとれていることを意味します。

緑のグラフ：スタビライザー装備前のバランス
赤のグラフ：スタビライザー装備後のバランス

グラフ内の白い○を数値で表した座標です。0に近いほど、バランスがとれていることを意味します。

PAINT ペイント

PAINTでは機体の色を変更したり、デカールやエンブレムを貼り付けることができます。

各パーツのカラー設定が表示されています。

COLORING カラーリング

機体に自由に色を塗ることができます。

① パーツを選択

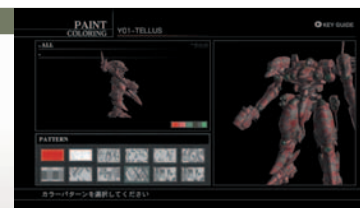
左スティック（または方向パッド）左右で、色を塗りたいパーツを選択します。

② 塗り方を選択

COLORSET カラーセット

選んだパーツを、カラーセットで設定された色で一括塗装することができます。

PATTERN パターン

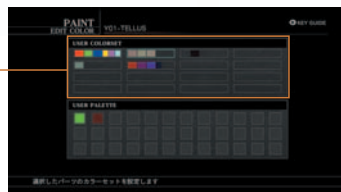
現在塗られている色の塗り方（塗装パターン）を変更できます。

各部位ごとに塗り分ける

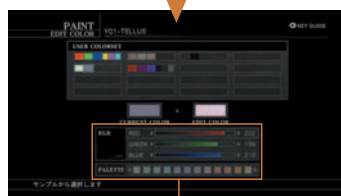
選んだパーツを、細かく塗り分けたり、塗る色も自分で設定したりできます。なお、パーツによって塗り分けられる数が異なります。

EDIT COLOR エディットカラー

【COLORING】で使用するカラーセットを、作成・編集することができます。

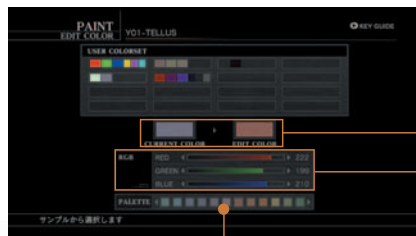
① カラーセットを選択

左スティック（または方向パッド）で、作成・編集したいカラーセットを選択し、Aボタンで決定します。

② 編集・作成したい部位を選択

左スティック（または方向パッド）の左右で、編集したい部位を選択します。

③ 色を編集

RGB（RED・GREEN・BLUE）もしくはHSV（色相、彩度、明度）で自由に色を作成したり、パレットから既存の色を選ぶことで、色を決定します。

左が現在の色、右が編集中の色を表します。

左スティック（または方向パッド）の上下で項目を選択し、左右でそれぞれの数値を変更します。左トリガー、右トリガーを押すと、数値が10ずつ変わります。また、Xボタンでユーザーパレットに保存することができ、保存後パレットから選択可能になります。

左スティック（または方向パッド）の左右で、既存のパレットから色を選択します。

EMBLEM エンブレム

所持しているイメージを、エンブレムとして機体に貼り付けることができます。左スティック（または方向パッド）で【REMOVE】を選んでAボタンを押すと、すでに貼り付けているエンブレムを剥がすことができます。

DECAL デカール

所持しているイメージをデカールとして貼り付けることができます。デカールを貼る場合は、どのパーツに貼るのかを選択します。左スティック（または方向パッド）で【REMOVE ALL】を選択してAボタンを押すと、現在貼ってあるすべてのデカールを剥がすことができます。

① レイヤー選択

レイヤーを選択します。レイヤーとは透明な紙のようなもので、複数のレイヤーを重ねて表示させることができます。重なったレイヤーは、数字が小さい方が手前に表示されます。

② SELECT セレクト

左スティック（または方向パッド）で【SELECT】を選択したら､次にデカールとして貼り付けたいイメージを決めます。イメージ決定後に、そのイメージをどのように貼るのかを決めます。

EDIT IMAGE エディットイメージ

所持しているイメージの編集や複製、削除ができます。あらかじめ用意されている素材を組み合わせたり、素材を拡大縮小、カラーリングしたりすることで作成していきます。

SHOP ショップ

パーツの売買ができます。初めに、パーツを買うか売るかを選択します。買い方と売り方は、ともに同じ手順です。なお、売値と買値は同額です。

① カテゴリを選択

左スティック（または方向パッド）の左右で、カテゴリを選択します。

② パーツを選択

左スティック（または方向パッド）の上下で、買いたい（または売りたい）パーツを選択して、Aボタンで決定します。

DESIGN デザイン

カスタマイズした機体を「機体図面」として保存したり、読み込むことができます。機体図面を保存するにはXbox 360 ハードディスク、またはXbox 360 メモリーユニットに4920KB以上の空き容量が必要です。最大200枚の機体図面を保存することが可能です。

機体図面は、カテゴリごとに管理されています。

US FOLDER	プレイヤーが作成した図面です。
TRADE	オンラインでトレードした図面です。
COMPANY	企業機体の図面です。
ENEMY	ミッションやオーダー・マッチで登場する敵ACの図面です。

保存されている図面を選択すると、下の4項目が表示されます。

OVERWRITE	現在の機体図面を、その場所に上書き保存します。
LOAD	選択された図面を読み込み、機体を構成します。
DELETE	選択された図面を削除します。
PROPERTY	機体名の変更や、保存場所の移動ができます。

AC TEST テスト

現在の機体をテストプレイできます。テスト中にSTARTボタンを押すと、テストを一時中断してメニュー項目を表示します。

CONTINUE	メニューを閉じて、テストを再開します。
RESTART	初めからテストをやり直します。
TARGET SETTING	ターゲットの種類を選択します。
QUIT TEST	テストを終了して【ACSIS】画面へ戻ります。

キャラクター・機体紹介1 ホワイト・グリント

最大の非企業勢力、ラインアークが所有するネクスト。管理機構カラードにも登録されており、カラードランクは9。現行最高クラスの戦力であると認知されており、ラインアークが企業と対立可能な主因である。

キャラクター・機体紹介2 ウィン・D・ファッション

管理機構カラード管下の女性リンクス。カラードランクは3。インテリオル・ユニオン系の主力リンクスで、華奢な機体とは対照的に、その戦いぶりは苛烈で容赦無い。搭乗機体レイテルパラッシュは、対立するGA兵士たちの恐怖と憎悪と、その裏返しの下品な揶揄の的である。

キャラクター・機体紹介3 マクシミリアン・テルミドール

壊滅したレイレナード純正の逆脚機体に搭乗する。リンクス管理機構カラードに属さないイレギュラーのリンクス。企業世界の最重要エネルギー・インフラ、アルテリアを襲撃する彼の意図は…？

OPTION オプション

ゲーム画面やキーアサインなどの設定を変更できます。

PILOT NAME／AC NAME ENTRY パイロットネーム／ACネームエントリー

搭乗者名と機体名は、ソフトウェアキーボードで変更できます。左スティック（または方向パッド）で入力するキーを選択して、Aボタンで決定します。

COCKPIT コックピット

コックピットのカラーとレーダーのタイプを変更できます。左スティック（または方向パッド）の上下で項目を選択し、左右で変更します。変更後に画面下部の【OK】を選択してAボタンを押すと決定となります。

CONTROL OPTION コントロールオプション

機体の操作に関する設定を変更することができます。

KEY TYPE SIMPLE・REGULAR-A・REGULAR-Bからキーアサインを選びます。

KEY ASSIGN ボタン配置を変更します。

AUTO SIGHTING ロックオンした敵に対して、自動的に旋回するかどうか設定します。

AUTO BOOST 水などの下へ落ちる場所で、自動的にブーストを使用するかどうかを設定します。

AUTO PURGE 弾切れになった武器を、自動的にパージするかどうかを設定します。

REGULATION レギュレーション

現在適用されているレギュレーションを確認したり、変更したりできます。

レギュレーションファイルは、いくつかのレギュレーション（パーツなどのパラメータを変更するためのデータ）を含んだファイルです。新しいゲームバランスを提供し、また、通常とは異なる特徴的な遊び方を提案するために、今後不定期に更新していく予定です。
レギュレーションファイルのダウンロードについては、ゲームプレイ中に適宜メッセージが表示されますので、そちらに従ってください。
なお、レギュレーションファイルをダウンロードしただけでは、レギュレーションはゲームに反映されません。上記のREGULATIONメニューから、適用レギュレーションを変更してください。
また、Xbox LIVEのRANKED MATCHについては公平性を確保するために、最新のレギュレーションファイルをダウンロードする必要があります（RANKED MATCHは、つねに最新のレギュレーションで行われます）。

※レギュレーションファイルのダウンロードには、Xbox LIVE接続環境及び、Xbox LIVE ゴールド メンバーシップが必要です。環境については「Xbox LIVE を利用するために」（P.1）を参照ください。

FREE PLAY フリープレイ

ここでは、クリアしたことのあるミッションをプレイしたり、自分よりランキングの低い相手と再戦することができます。ただし、報酬によるお金の増減はありません。

左スティック（または方向パッド）の上下で項目を選択します。Aボタンを押すと、選択した項目へ移動します。

クリアしたことのあるミッションやオーダー・マッチには、その戦績が表示されます。良い成績が出た場合は、戦績が更新されます。

総合成績情報

MISSION

- NORMAL 難易度NORMALのミッションをクリアした数。
- HARD 難易度HARDのミッションをクリアした数。
- TOTAL RANK クリアした全ミッションのクリアランク評価。

ORDER MATCH

- COLLARED カラードランカーに勝利した数。
- ORCA オルカランカーに勝利した数。

※オルカランカーは、特定の条件を満たさないと登場しません。

NORMAL / HARD ノーマル／ハード

左スティック（または方向パッド）の上下で、プレイするミッションを選び、Aボタンで決定します。ミッションを決定すると、ブリーフィング画面へ進みます。

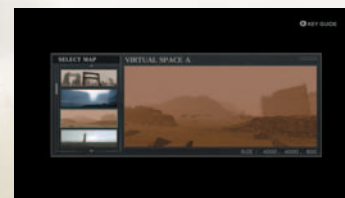
僚機の選択

特定のミッションでは僚機を連れて行くことができます。左スティック（または方向パッド）で、連れて行きたい僚機を選択して、Aボタンで決定してください。なお、連れて行ける僚機は1機だけです。

ORDER MATCH オーダー・マッチ

左スティック（または方向パッド）の上下で、対戦したいACを選び、Aボタンで決定します。対戦相手を決定するとマップ選択画面へ進みます。

マップの選択

対戦するマップを選択します。左スティック（または方向パッド）の上下でマップを選択して、Aボタンで決定してください。

SYSTEM システム

セーブデータの管理やゲームのプレイ環境の変更などができます。

SAVE GAME セーブゲーム

これまでの進行内容をセーブします。
セーブするにはXbox 360 ハードディスク、またはXbox 360 メモリーユニットに152KB以上の空き容量が必要です。

LOAD GAME ロードゲーム

セーブされているデータを読み込んで、そのデータの続きをプレイします。

DELETE GAME デリートゲーム

セーブされているデータを削除します。削除したデータはもとに戻せないので注意してください。

GAME SETTING ゲームセッティング

ゲーム画面や音量などの設定を自由に変更できます。左スティック（または方向パッド）の上下で項目を選択し、左右で設定を変更します。

- BRIGHTNESS 画面の輝度を変更します。
- MUSIC BGMの音量を変更します。
- SOUND EFFECTS 効果音の音量を変更します。
- VOICE 音声の音量を変更します。
- VIBRATION 振動の強さを変更します。
- CHANGE DESIGN DATA STORAGE 機体図面の保存先を変更します。
- CHANGE PAINT DATA STORAGE ペイントデータの保存先を変更します。

このゲームはドルビー®デジタル5.1に対応しています。ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、マイクロソフト® Xbox 360本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを、必ず光デジタルケーブルで、Xbox 360 D 端子 HD AV ケーブル、Xbox 360 コンポーネント HD AV ケーブル、Xbox 360 VGA HD AV ケーブル、Xbox 360 S ビデオ AV ケーブルのいずれかを使用して接続してください。また、必ずXbox 360本体ダッシュボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ設定」の中から「デジタル出力設定」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選択してください。

QUIT GAME クイットゲーム

ゲームを終了して、タイトル画面へ戻ります。

DELETE CONVERT DATA デリートコンバートデータ

前作から本作へデータを引き継ぐために作成した、コンバートデータ（P.36）を削除します。コンバートデータの削除は、前作でも行えます。

※コンバートデータの削除中は、Xbox 360 本体の電源を切ったり、Xbox 360 メモリーユニットを抜き差ししたりしないでください。

IMPORT CONVERT DATA インポートコンバートデータ

前作の機体図面データとペイントデータを、本作に引き継いで使用することができます。ただし、データを引き継ぐためには、事前に引き継ぎ用のコンバートデータが必要になります。

コンバートデータの作成方法

前作を起動
コンバートデータは、前作の『ARMORED CORE 4』で作成します。前作のタイトル画面に表示される項目から、【EXPORT CONVERT DATA】を選択してください。

データ作成の確認
引き継ぎ用データを作成するか、確認画面が表示されますので、【OK】を選択してください。【CANCEL】を選択すると、タイトル画面に戻ります。

機体図面データをロード
機体図面データが保存されている保存機器を選択します。【OK】を選択すると保存機器選択画面が表示されます。【CANCEL】を選択すると、次の処理に移行します。

ペイントデータをロード
ペイントデータが保存してある保存機器を選択します。【OK】を選択すると保存機器選択画面が表示されます。【CANCEL】を選択すると、次の処理へ移行します。

保存先を選択
引き継ぎ用データをセーブする保存機器を選択します。

データ変換
引き継ぎ用データのセーブ（データ変換）を開始します。
※データ変換中は、Xbox 360 本体の電源を切ったり、Xbox 360 メモリーユニットを抜き差ししたりしないでください。

データ作成完了
データ変換が無事に終わると、本作で引き継ぎ可能なデータが作成されます。

データの引き継ぎ

前作でコンバートデータを作成したら、そのデータを本作に読み込みます。コンバートデータを本作用に読み込んで保存されたら、データ引き継ぎ完了となります。

項目を選択
左スティック（または方向パッド）で【IMPORT CONVERT DATA】を選択して、Aボタンで決定します。

保存先を選択
コンバートしたデータ（引き継ぎ用データ）を保存した保存機器を選択します。

引き継ぐ項目を選択
メニューから引き継ぎしたいデータを選択します。【IMPORT DESIGN DATA】は機体図面データを、【IMPORT PAINT DATA】はペイントデータをそれぞれ引き継ぎします。
※機体図面データが、引き継ぎ後に最大所持数200枚を超える場合は、引き継ぎが行えません。

インポート開始～引き継ぎ完了
選んだデータの引き継ぎが始まります。引き継ぎが終了すると、前作の機体図面データやペイントデータが本作で使用できるようになります。
※インポート中は、Xbox 360 本体の電源を切ったり、Xbox 360 メモリーユニットを抜き差ししたりしないでください。

※コンバートデータを作成しても、前作のデータが消えたり、上書き保存されたりすることはありません。
※【EXPORT CONVERT DATA】を行う（コンバートデータを作成する）には、Xbox LIVE接続環境及び、Xbox LIVE ゴールドメンバーシップ、もしくはXbox LIVE シルバーメンバーシップを準備いただき、前作『ARMORED CORE 4』でタイトルアップデートを行う必要があります。環境については「Xbox LIVE を利用するために」（P.1）を参照ください。タイトルアップデートはXbox LIVE に接続した状態で、お手持ちの『ARMORED CORE 4』のソフトを起動いただくと自動的に開始されますので画面の指示に従ってアップデートください。

38-39_AC-360_06- 08.2.2 3:32 PM ページ38

MULTIPLAY マルチプレイ

他のプレイヤーとの対戦や共同プレイといった、多人数でのゲームプレイが楽しめます。また、対戦中別売りのXbox 360 ヘッドセットを使用してのボイスチャットが可能です（お互いにXbox 360 ヘッドセットの利用を許可している場合のみ）。

ONLINE Xbox LIVEに接続するネットワーク対戦です。最大8人対戦が可能です。

SYSTEMLINK（LAN対戦） 人数分のソフトとXbox 360 本体、モニタを必要とする対戦方式です。最大8人対戦が可能です(P.41)。

DIVIDE MATCH 画面分割による2人対戦です(P.41)。

※ONLINE対戦には、Xbox LIVE ゴールドメンバーシップが必要です。

ONLINE オンライン

Xbox LIVEに接続することで、世界中のユーザーと対戦が可能です。

RANKED MATCH ……………P.39
PLAYER MATCH ………………P.40
PARTNERSHIP …………………P.40
LEADERBOARD ………………P.40
ACSIS ……………………………P.16
SYSTEM …………………………P.34

ご注意　他のプレイヤーが不快になる恐れのある言葉や文章、デザインはネットワーク上での使用を禁止します。弊社が悪質と判断した場合には、警告などの対象となる場合がございます。あらかじめご了承ください。

RANKED MATCH ランクドマッチ

勝敗によってオンラインレーティングが変動する公式戦です。対戦相手を探し、必要な人数がそろったら対戦プレイが可能となります。プレイする際は公平を確保するため、最新のレギュレーションが適用されることになります。

RANKED MATCH

QUICK MATCH

とくに条件などを設定せずに、空いているルームを探します。

CUSTOM MATCH

プレイしたいルールを設定して、その条件に合う既存のルームを検索します。

CREATE MATCH

新規にルームを作成して、ルールを設定します。ルール設定後は、他のプレイヤーが参加するのを待ちます。

条件に合うルームが見つかったら…

対戦準備

必要な人数がそろったら、対戦プレイが可能になります。また、対戦方式やターゲットの変更といった設定や操作は、ルーム作成者によって行われます。

参加人数がそろったら…

対戦開始

PLAYER MATCH プレイヤーマッチ

オンラインレーティングが変動しない非公式戦です。【RANKED MATCH】と違い、人数が全員揃わなくても対戦開始が可能です。また、ロビーの【MEMBER】から【TRADE】を選択することで、他のプレイヤーと機体図面やペイントデータを交換することも可能です。

PARTNERSHIP パートナーシップ

オフラインでプレイ可能なミッションを、2名でプレイすることができます。ルームを作成するか、検索することでプレイする相手を見つけます。ルームを作成する場合は、招待したプレイヤーのみ参加できるようにすることも可能です。なお、ストーリーモードでクリアしていないミッションはプレイできません。また、ロビーの【MEMBER】から【TRADE】を選択することで、他のプレイヤーと機体図面やペイントデータを交換することも可能です。

LEADERBOARD リーダーボード

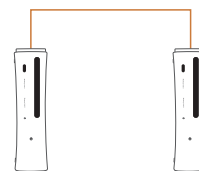
ランクマッチの戦績に応じたランキングと、詳細な対戦成績を確認することができます。ランキングはA～Jまでクラスが分けられており、シーズン中のCP（Class Point）に応じて、クラスの昇格もしくは降格が発生します。（Jクラス以下はありません）
昇格/降格条件を満たしているかどうかは、ランキングに表示されるゲーマータグ名の色でも知ることができ、青の場合は昇格、白の場合は変動無し、赤の場合は降格となります。
なお、前シーズンのAクラス上位30位以内のプレイヤーは「Ranker」としてランキングに表示されます。「Ranker」は成績詳細画面において「機体画像」「エンブレム」と「DIXIT」で作成したコメントが表示できるようになります。（開催中のシーズンで「Ranker」外になった時点で表示されなくなります）
なお、一定のクラスの昇格までは、対戦成績だけではなくストーリーモードのクリア状況によっても昇格可能です。

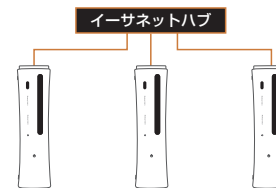
SYSTEMLINK システムリンク

【ONLINE】の【PLAYER MATCH】と同様の対戦が楽しめます。ただし、参加者全員の適用レギュレーションバージョンがそろっている必要があります。

【SYSTEMLINK】でプレイする場合は、下記のソフト及び機器が必要となります。

- 『ARMORED CORE for Answer』のDISC（人数分）
- Xbox 360 本体（人数分）
- モニタ（人数分）
- ネットワークケーブル
- イーサネットハブ（3台以上接続する場合のみ必要です）

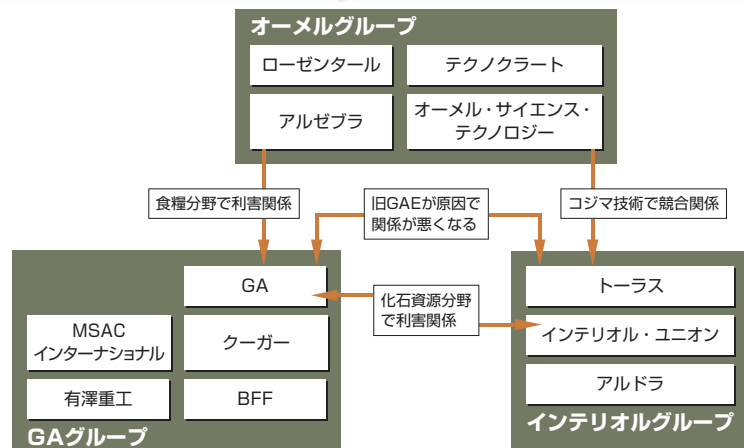
2台の場合

※ネットワークケーブルは「クロスケーブル」を使用します。

3台以上の場合

※ネットワークケーブルは「ストレートケーブル」を使用します。

DIVIDE MATCH ディバイドマッチ

画面分割による1vs1の2人対戦が可能です。【DIVIDE MATCH】ではONLINE、SYSTEMLINK、及び共同プレイはできません。

企業紹介

本ゲームには、さまざまな企業や組織が登場します。ここでは、おもな企業を紹介します。

GAグループ

GA（Global Armaments）

環太平洋経済圏を中心とした、世界最大の総合企業。スタンダード・ミリタリー・カンパニーを標榜し、実戦的で安定した兵器に定評がある。食糧分野でアルゼブラと、化石資源分野でインテリオル・ユニオンと、それぞれ深刻な利害関係にある。

MSACインターナショナル

電算機、各種センサーなど、電子系を母体とするハイテク企業。GAの完全子会社であり、極めて高い技術水準によりGAの企業価値の一端を担うとされる超優良企業。

クーガー

ロケットエンジンに高い専門性を発揮する軍事企業。同分野におけるかつてのリーディング・カンパニーは、コジマ系ロケットエンジンで他者の後塵を拝していたが、なりふり構わぬ情報および人事戦略によって、徐々にその遅れを取り戻しつつある。

有澤重工

環太平洋経済圏の伝統ある重工業系総合企業。兵器では軍用車輌および炸薬に専門性を発揮し、堅牢さに一定以上の評価を得ている。

BFF（Bernard and Felix Foundation）

リンクス戦争において壊滅的な打撃を受け、首脳部を失うが、GAの支援により復興した欧州圏の総合企業。民族主義に起因する求心力により、かつての資産を糾合することに成功し、復興後も欧州圏第二の企業体である。

インテリオルグループ

インテリオル・ユニオン

レオーネメカニカとメリエスの合併によって生まれた、欧州圏第一のハイテク系総合企業。総じて高い技術力を誇るが、特にレーザー分野においては圧倒的なリーディング・カンパニーである。化石資源市場でGAと深刻な利害関係にある。

アルドラ（アルブレヒト・ドライス）

インテリオル・ユニオンから独立した、重工業系の軍事企業。アクチュエータ複雑系の開発元であり、現在でも同技術に高い専門性を発揮している。職人的精巧さのある重兵器に定評がある。なお独立後も、インテリオル・ユニオンとの関係は良好である。

トーラス

インテリオル・ユニオンの支援による、旧GAEを母体とした新興企業。リンクス戦争で壊滅したアクアビットの精粋を吸収しており、コジマ技術に極めて高い専門性を発揮する。GAE、アクアビット両者の特徴を色濃く受け継いでおり、浮世離れした技術者集団の感が強い。コジマ技術を巡りオーメル・サイエンスと競合関係にあり、旧宗主たるGAとの関係も悪い。

オーメルグループ

オーメル・サイエンス・テクノロジー

西アジア圏を拠点とする総合軍事企業。政治力に優れ、企業連およびカラードにおいて主導的立場にある。技術的独立性の高さで知られており、優れた着想による兵器群は他の追随を許さない。元より技術水準は極めて高く、レイレナードを除いてコジマ技術の独自開発に成功した唯一の企業であったが、リンクス戦争後に同社の技術者を多く取り込み、コジマおよびネクスト技術で巨大なアドバンテージを獲得したコジマ技術を巡り、トーラスと競合関係にある。

ローゼンタール

財閥系巨大資本グループの一翼を担う総合軍事企業。オーメル・サイエンスの影に隠れがちではあるが、汎用的でバランス感覚に優れた兵器を提供する。そのデザインは象徴性に優れ、世俗的認知度は極めて高い。

アルゼブラ

南アジア経済圏を実質支配する工業系総合企業。豊富な人的資源を背景とした強固な量産体制と、他とは違った特異な発想の兵器で知られる。食糧分野でGAと深刻な利害関係にある。

テクノクラート

邦国ロシアの国有企業を母体とした、軍事企業。兵器のほとんどが旧式であり、技術水準は総じて低い。実質的に、支配企業の技術的最底辺をなす斜陽企業。

用語解説

機体の総合評価

AP	ACの総合耐久値。
総火力	装備している武器すべての攻撃力の評価。
対PA性能	敵PAゲージの削りやすさと、PAの貫通のしやすさの評価。
戦闘距離範囲	攻撃できる距離の評価。
実弾防御	実弾攻撃に対する防御力の評価。
EN防御	EN攻撃に対する防御力の評価。
PA性能	PAに関する評価（防御力・ゲージ減少抑制・ゲージ回復速度）。
安定性能	着地時の硬直や、被弾時に求められる安定力の評価。
EN回復力	消費したENゲージの回復速度の評価。
平均速度	通常移動時の平均速度。
持続性能	ブースト使用の持続性能。
旋回性能	旋回するときの速度評価。
ロック性能	ロックオン可能な距離や、ロックオン完了までの時間の評価。
索敵性能	レーダーに表示できる距離や表示更新間隔の評価。
総積載量	脚部が積載しているパーツ重量の合計値。
積載限界	その脚部が積載可能な重量。
総消費EN	パーツの消費ENの合計値。
EN供給	ジェネレータのEN出力値。

全パーツ共通性能

重量	そのパーツの重さ。
消費EN	そのパーツがつねに消費するEN量。

機体パーツ性能

AP	そのパーツの耐久値。
実弾防御	実弾攻撃に対する防御力。
EN防御	EN攻撃に対する防御力。
PA整波性能	PAでダメージ軽減できる性能の高さと、PAゲージの総量に影響。
PA減衰抵抗	被弾によるPAの減衰を抑える性能。
カメラ性能	頭部カメラアイの性能。FCSのロック性能を底上げする。
システムリカバリー	ロックオン不能時間を短縮。
運動性能	敵の動きに合わせて銃口を動かす速さ。
射撃安定	武器重量による運動性能の劣化、および射撃反動を抑制する性能。
照準精度	狙撃点を正確に狙う性能。
EN武器適正	EN武器の攻撃力を高める性能。
積載量	脚部が積載可能な重量。
安定性能	被弾時・射撃時・着地時に対する安定度。
旋回性能	旋回するときの速さ。
ロック速度	ロックオンが完了するまでの速さ。
ミサイルロック速度	ミサイル武器のロックオン速度。
ロック距離	ロックオン可能な最長距離。
ブレードロック距離	ブレードホーミングが可能な最長距離。
最大ロック数	ロックオンできる最大数。
並列処理性能	左右同時射撃によるロック性能低下を抑えられる。
レーダー距離	レーダーが感知可能な最長距離
レーダー更新間隔	レーダーに表示される情報の更新速度。
対ECM性能	ECMによるレーダー妨害に対する抵抗力。
EN出力	エネルギー供給性能。また、ENゲージの回復速度にも影響。
EN容量	エネルギーを蓄えられる容量。また、ENゲージの長さにも影響。
KP出力	コジマ粒子の供給性能。また、PAゲージの回復速度にも影響。
水平推力	ブースタの水平方向への推力。
水平消費EN	水平方向にブースタの推力を発生させるのに必要なエネルギー量。
垂直推力	ブースタの垂直方向への推力。
垂直消費EN	垂直方向にブースタの推力を発生させるのに必要なエネルギー量。
クイック推力	クイックブースト使用時に発生する推力。
クイック消費EN	クイックブースト使用に必要なエネルギー量。
クイックリロード時間	次のクイックブーストが使用可能になるまでの時間。
OB推力	オーバードブースト使用中に発生する推力。
OB消費EN	オーバードブースト使用中に消費するエネルギー量。
OB消費KP	オーバードブースト使用中に消費するコジマ粒子の量。
OB発動推力	オーバードブースト発動直後に発生する推力。
OB発動消費EN	オーバードブースト発動直後に消費するエネルギー量。
OB発動消費KP	オーバードブースト発動時の爆発的な推進力を発生させるために単位時間あたりに消費されるKP（PAゲージ）。
OB発動持続時間	オーバードブースト発動直後に発生する推力を得られる時間の長さ。
アサルトアーマー攻撃力	アサルトアーマーで敵に与えるダメージの大きさ。
アサルトアーマー範囲	アサルトアーマーの効果範囲。

武器パーツ性能

攻撃力（実弾）	実弾武器の攻撃力。
攻撃力（EN）	エネルギー武器の攻撃力。
PA減衰力	敵のPAを拡散させてPAゲージを減らす性能。
PA貫通力	敵のPAによるダメージ軽減の影響を小さくする性能。
衝撃力	攻撃が当たったときの衝撃の大きさ。
近接適性	銃口の移動速度の速さ。
射撃反動	射撃時に発生する反動の大きさ。
射撃精度	狙撃点へ正確に射撃する性能。
弾速	発射後の弾の速度。
射程距離	弾の攻撃力、精度が保証される距離。
リロード時間	射撃後、再び射撃可能になるまでの時間。
マガジン再装填時間	マガジンのリロード時間。
マガジン数	マガジンの総数。
マガジン装弾数	1つのマガジンに装填されている弾の数。
装弾数	弾の総数。
弾単価	弾1発あたりの弾薬費。
同時発射数	1度の射撃で撃ち出される弾の数。
チャージ完了時間	コジマ粒子を完全に充填するまでに必要な時間。
チャージ消費KP	チャージ完了までに消費し続けるコジマ粒子の量。
射撃消費EN	EN武器を使用したときの、1度の射撃で消費するエネルギー量。
ブレードレンジ	ブレードの刀身の長さ。
発動間隔	ブレードやレーザーブレード使用後、次に使用できるまでの時間。
発動消費EN	レーザーブレード使用時に消費するエネルギー量。
使用回数	そのパーツの使用可能な回数。
爆発規模	弾が着弾したときの爆風の大きさ。
加速度	弾が発射された後の加速力。
ミサイル旋回性能	ミサイルの曲がりやすさ。
連続発射数	1度の攻撃で弾を連続発射する数。
連続発射間隔	弾が連続発射される間隔。
レーダー距離強化	FCSのレーダー距離を強化する性能。
レーダー更新間隔強化	FCSのレーダー更新間隔を強化する性能。
対ECM性能強化	FCSの対ECM性能を強化する性能。
PA整波性能	PAでダメージを軽減する性能。
PA減衰抵抗	PAの拡散を防ぐ性能。
欺瞞性能	フレアがミサイルをかく乱する性能。
ミサイル誘導範囲	フレアがミサイルをかく乱する範囲。
誘導時間	フレアのかく乱効果が持続する時間。
ECM濃度	ECMの濃さで、敵レーダーの妨害しやすさを表す。
効果範囲	パーツの持つ効果を発動させたときの有効範囲。
有効時間	パーツの持つ効果を発動させたときの有効時間。
KP供給	PA回復装置を使用したときのコジマ粒子の回復量。

キーワード

リンクス	人型兵器アーマード・コア「ネクスト」の搭乗者。AMSと呼ばれる操縦機構への適性が必要となる。現在、リンクスの大半は管理機構カラードに所属しており、主人公もその1人である。
カラード	企業が共同で設立したリンクス管理機構。リンクスの管理および制御を目的としているが、既にほとんど機能しておらず、企業の意を受けたミッション仲介エージェントの溜まり場となっている。所属リンクスを戦力によりランク分けしており、その参考となるオーダーマッチを主催する。
リンクス戦争	最初の企業間戦争。新興のレイレナードグループと、最大企業GAの対立を発端とし、ほぼすべての企業を巻き込む大規模戦争に発展した。アナトリアの傭兵や、アスピナのジョシュア・オブライエンといった、伝説的リンクスの活躍により、レイレナード、アクアビットなど、幾つかの企業が壊滅し、戦争は終了している。
企業	国家解体戦争の後、実質的に世界を制御する勢力。リンクス戦争および幾つかの紛争を経て、現在では大きく3つの企業グループに分かれており、資源および食糧基地をめぐって経済戦争を継続している。
クレイドル	高度7000mを飛行する空中プラットホーム。「アルテリア」と呼ばれる、大規模エネルギー転送機構を基盤とする。人類の過半は、汚染され、生活に適さなくなった地上を棄て、クレイドルに暮らしており、この体制自体を指して、クレイドルと呼ぶこともある。
コジマ粒子（KP）	高い軍事活用性を持つ粒子。発見者の名を冠し、コジマ粒子と呼ばれる。応用範囲は広いが、生体活動に深刻な悪影響を及ぼす、危険性の高い環境汚染源でもある。

FAQ

Q：オンライン対戦ができない

インターネット回線に接続されていますか？　オンライン対戦にはインターネット回線接続が必要です。Xbox LIVEのゴールドメンバーシップには加入しておりますでしょうか？　オンライン対戦、及びレギュレーションのダウンロードにはXbox LIVEゴールドメンバーシップへの加入が必要となります。レギュレーションデータは最新のものをダウンロードしていますか？「RANKED MATCH」を行うには最新のレギュレーションデータが必要です。

Q：オンライン対戦が正常に動作しない

Xboxダッシュボード「システム」から「ネットワークの設定」にある「Live接続のテスト」を選択いただき、「NAT」の状態をご確認ください。「ストリクト」および「モデレイト」のタイプのNATを実装する機器では、 Xbox LIVE上でお互いを探したり、ルームに参加したり、音声チャットをしたりする機能が制限される場合もあります。「NAT」についての詳細はXbox カスタマーサポートまでお問い合わせください。
「ストリクト」および「モデレイト」以外で正常に動作しない場合は、株式会社フロム・ソフトウェア ユーザーサポートまでお問い合わせください。

Q：オンライン対戦は無料でできますか？

オンライン対戦、及びレギュレーションのダウンロードには有料のXbox LIVEゴールドメンバーシップへの加入が必要となります。

Q：機体図面の活用方法は？

タイプの異なるさまざまな機体を機体図面に保存し、ミッションや対戦に応じて読み込むことで、カスタマイズ時間が大幅に節約することができますので上手く活用してください。

Q：機体図面が読み込めない

機体が所有していないパーツで構成されている場合、その機体図面は読み込めません。

Q：FRSメモリはどうすれば増えますか？

FRSメモリは主にミッションクリアやオーダー・マッチでネクストを撃破することで入手可能です。ただし、一度クリアしたミッションやネクストからは入手できません。

フロム・ソフトウェアでは、『アーマード・コア』シリーズの公式情報サイト
【ARMORED CORE OFFICIAL WEB SITE】を開設いたしました。

詳しくは、下記のアドレスにアクセスしてください。
ARMORED CORE OFFICIAL WEB SITE
http://www.armoredcore.net/